

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

HEWSON AVANÇA COM NOVO ÊXITO

Título: DELIVERANCE (STORMLORD II)

Depois de sucessos como Cybernoid, Exolon e Stormlord, Raffaello Cecco resolveu continuar a seqüela do último.

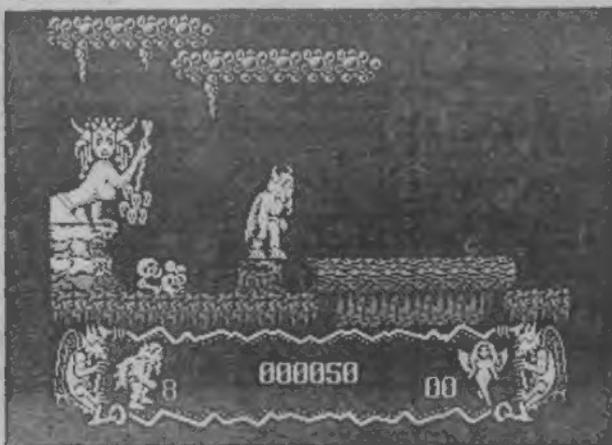
A Hewson vai por certo cativar aqueles amantes dos heróis «gigantes», ou pelo menos dos que não obrigam a ler uma lupa sempre por perto. A verdade é que, só pelo colorido da imagem, vale a pena ver este jogo no Spectrum.

A história é a mesma só que a jogabilidade foi aumentada mas, apesar disso, há ainda muitos monstroszinhos a abater (os cá do pocco que não nos levem a mal).

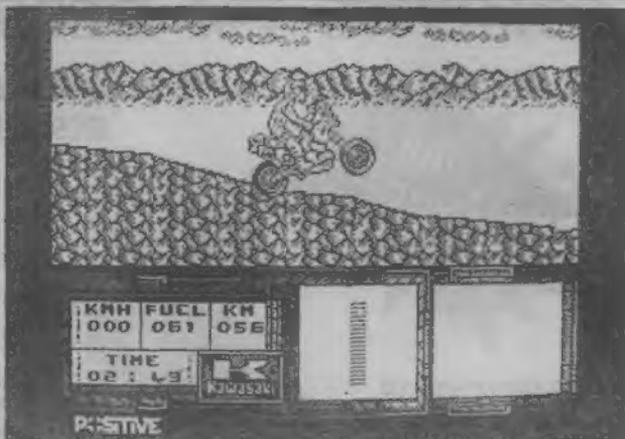
Começando a jogar é difícil parar, com cenários envolventes e ainda para mais com as nove vidas que se encontram disponíveis, para que não se dêa de jogar Stormlord II pelo facto de parecer difícil.

Portanto, está tudo a favor da Hewson e a reedição de um êxito antigo desta vez a melhor, o que nem sempre acontece, nos dias que correm.

Gênero: Acção
Gráficos: 8
Movimentos: 7
Dificuldade: 7
Conselho: Explore, pode ter uma agradável surpresa.



Muita cor e bicharada, partes integrantes do ambiente de Stormlord II, fazem deste trabalho da Hewson um jogo extremamente jogável



Uma imagem elucidativa do desespero do piloto. É tudo areia... como no deserto

RAIDE AFRICANO COM MUITA AREIA

Título: AFRICAN TRAIL SIMULATOR

A Positive lançou para o mercado um simulador que só deve ser jogado por quem tenha muita, muita paciência.

De princípio nem está mau de todo, com todos os preparativos para a corrida que começam pela escolha da moto, só que a ideia de percorrer mais de 700 km não é nada animadora e por isso existem três motos diferentes: uma Derbi de 50 cc (com um motor reduzido para uma velocidade máxima que deixa muito a desejar), uma Aprilia de 125 cc, uma Tsurugi já mais competitiva, e, finalmente, uma Kawasaki 650 cc (uma Tengai que faz crescer água na boca e que «babe» que se fartar).

Escolhida a moto, é só preparar as coisas e dar à chave.

Os apetrechos para a viagem são constituídos por muito combustível (no caso de se pretender voltar a casa), uma mala de primeiros socorros, uma arma, um mapa e uma bússola, sendo estritamente necessário optar pelo fuel, a bússola e a mala de primeiros socorros. Aqueles que já se consideram artistas no domínio da moto, em vez

de escolherem a mala optem pelo mapa porque, deste modo poderão percorrer 720 em vez de 960 km.

Chegados à corrida, a solidão é a nossa única companhia, nem sequer uma moto para tornar o raide mais reñido.

Apesar deste African Trail Simulator não estar mau no capítulo gráfico, acaba por perder muito na jogabilidade, não devendo por isso entusiasmar os adeptos do género. É que não há muito gente por aí que pretenda estar a jogar mais de meia hora a ver só areia.

Gênero: Simulador
Gráficos: 7
Movimentos: 6
Dificuldade: 8
Conselho: Procure que encontrará melhor



JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

MAPA DE: TORSEK **FOR:** SOFT CLUBE **PARA:** A-CAPITAL

PRIMEIRA FASE:

LEGENDA:

- R-REMOTIVO 3-ACIDO
- T-TUBERO 4-PISTOLA
- H-NATIVO 5-MACHADO-PEPITAS
- C-CORREDOIRO 6-BILAS
- *-COQUECO 7-USAR MACHADO
- 1-COCHILLO 8-USAR ACIDO
- 2-CARDELEIRA 9-LIVRO DO COFRE

MAPA DE: TORSEK **FOR:** SOFT CLUBE **PARA:** A-CAPITAL

SEGUNDA FASE:

LEGENDA:

- 1-CHAVE
- 2-USAR CHAVE
- 3-MEDICINA
- 4-CERILLAS
- 5-USAR MEDICINA, CHAVE
- 6-USAR CERILLAS, CHAVE
- 7-USAR CHAVE E OSBE
- 8-NATIVO
- 9-COQUECO

MAPA DE: TORSEK **FOR:** SOFT CLUBE **PARA:** A-CAPITAL

TERCEIRA FASE:

LEGENDA:

- M-MONSTRO VOLDOR
- H-HOMEN PRIMITIVO
- P-PELOA
- 1-PORTAL MONSTRO
- 2-USAR PEPITAS
- 3-TABLON MARTELO
- 4-PLANTA CARNEVORA
- 5-IDELO
- 6-USAR MARTELO, IDOLO
- 7-DOLOAR IDOLO
- 8-USAR TABLON
- 9-USAR PEDRAS
- F-GUARDA DO TEMPLO

Poker & Dicas

HUJE temos por aqui o mapa de *Hostages*, prometido na última semana, quando da publicação do trabalho sobre o jogo da autoria do Ricardo Figueira e, quanto a dicas, mais uma vez a Sotilub tem destaque com variadas dicas. Há ainda espaço para alguns *poker* enviados pela leitor Rui Pedro.

Trusker
A morada Bª do Miradouro, nº 4 de Infanta nº 8, 2850 Casual-Sacavém já se tornou famosa aqui para os laços do Póco. Desta vez, o atacadido é composto por um conjunto de três cartas, que incluem o mapa do *Trusker*. Passamos então à terceira:

Techo Cap - Quando for na estrada, na condução da viatura, tenha cuidado ao dar as curvas e com o choque nos carros adversários, pois perds tempo.
Quando o herói se encontra fora da viatura para captar os bandidos, deve-se investigar bem escondido. Não se deve esquecer das munições que pode apertar e muitos outros objectos importantes para ajudar a completar a missão.

Quando prender o bandido, regressa-se ao ponto de partida para voltar à condução do automóvel e avançar na missão do póco.

Power Pyramids - Deves-se tentar aumentar a velocidade, a bola forma-se relativamente mais fácil e difícil em algumas situações do jogo. É necessário tomar muita atenção, pois durante o percurso aparecem muitos obstáculos, um deles do jogador e perde-se uma vida importante para avançar no percurso.

The Fury - Avança sempre a alta velocidade e vá travando para deslizar o alvo quando o mesmo se encontra apontado para a viatura.

World Cup Carnival - Para marcar muitos pontos, finta o adversário em ziguezague até chegar à baliza, depois chute cruzado. É uma tática infalível quando bem executada.

Dragon Ninja - Para matar os inimigos discretamente, põe a mão à maneira mais fácil de os matar.

The Games - Sumar Edition - Na prova do ciclismo pedala sempre ao máximo, não despare quando o computador se distrair, porque na parte final do percurso temos alcançá-lo e ultrapassá-lo. Na prova do salto para a água é preciso ter paciência e paciência para se estabelecer bem sobre o Douro.

Doulo Dragon - Os inimigos morrem mais rapidamente quando se carrega na direcção onde eles se encontram e, simultaneamente, em FIRE e clima.

Snooper Steve Davis - Nesta jog, o computador dá-nos a indicação das bolas a tocar, a respectiva trajectória das bolas 1-2 - Amarelo, 3 - Verde, 4 - Castanho, 5 - Azul, 6 - Cor-de-rosa.

Pac Land - Quando der saltos, tenha em atenção os inimigos voadores que aparecem de repente, pois um simples salto pode custar uma preciosa vida.

IM4 - Quando aparecer o bombardeiro, coloque-se rapidamente ao lado dele. Quando este disparar, venha a baixo e despoje uma boa quantidade de munições no chão e o alvo volta rapidamente para o lado dele e espere que ele despare novamente. Ter cuidado, porque há espões que recolham e voltam atrás.

Ninja Commando - Quando os inimigos estão a pisar nos ncs matam.

The Bounty Hunter - Quando chegarmos ao lugar para detur o comboio, para se matar melhor os inimigos, deve-se disparar antes do alvo chegar e despare, com o andamento do comboio, as balas desviam.

Mean Striker - Teclado: S - cima, X - baixo, D - esquerda, P - direita, SPACE - disparar.

Bubble Bobble - Quando só avirmos uma vida, premir 1 ou 2.

Astro Marine Corps - Teclado: CREEP - na tabela de recursos, obtém-se vidas e tempo infinito.

Captain Seyvira - Código 2ª parte - 57621.

Mais poker

E agora alguns *poker*:
Fairlight - POKE 61829,0 (Midas)
POKE 63511,24 (cartas abertas)
POKE 63813,62 **POKE 69814,0** (cartas desenhadas)

POKE 62330,24 (os objectos possuem a ter dezo nulo)
POKE 62159,201 (os inimigos cegam)

Chronos - Na tabela de hi-score escrevem-se "ing li Baby" e no menu prestamo e lecta 4 para seleccionar o Meg

Enduro Racer - POKE 42144,0 (tempo infinito)
Tizzen - POKE 51185,183 (vidas)

Tour de France - POKE 41938,201 (imundado)
POKE 42305,0 (vidas infinitas)

POKE 44610,201 (o tempo para)
POKE 46978,0 (terminamos sempre em 1º)

Batman - POKE 34798,0 (vidas infinitas)
POKE 31680,0 (escudo infinito)

Subotter 2-2 - 2ª nível: JKNN
3ª nível: KME
4ª nível: KJURON
5ª nível: SAMENJITOU

6ª nível: GENIN
7ª nível: MILUKITA
Robocop - POKE 32701,0 (Midas)

Phantom - POKE 43210 (Midas)
Motor Bike Madness - POKE 63201,0 (3 vidas)

Chronis - 10 LOAD ** CODE 40000
RANDOMIZE USR 40000
20 LOAD ** CODE: POKE 33247,100
POKE 33409,0

30 RANDOMIZE USR 33165
Ank Panther - POKE 27616,201 (pontuação imutável)
POKE 27616,201 (o inspetor não aparece)

POKE 24884,24 (a munição não toca)
POKE 27314,201 (a palavra não tem sons)

Last Ninja 2 - POKE 30694,200 (golpeio infinitivo)
Silkworm

Uma carta do Cordeiro e espaço desta semana: O Rui Pedro Lopes, professor na rua Dr. Sidónio Pais, nº 51 - 3ª Esqª envia-nos *poker*, dicas e um pedido de ajuda:

Barberian - POKE 37480,0: POKE 37481,201
Silvercom - POKE 47894,0
A Type - POKE 33334,0: POKE 37129,201
Snooby Doo - POKE 29614,0: POKE 42144,0

Alter Burner - POKE 38671,0: POKE 39672,62: POKE 39673,5
Chuckie Egg 2 - POKE 65535,184
Match Day 2 - POKE 29403,0

Virus - POKE 37835,0: POKE 44842,167
Jet Pac - POKE 29202,0
Marauder - POKE 38408,201: POKE 64073,62 (imundado)

Dark Side - POKE 47568,0: POKE 45448,0 (combustível, tempo e vidas infinitas)
Buggy Boy - POKE 38652,62

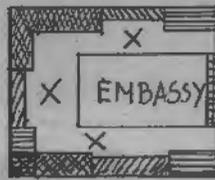
Crazy Cars II - POKE 29403,0
Nota: passamos às dicas:
Colliseum - Premir 1-S-A-B-E-L para vidas infinitas.
Hampsy - Premir E-A-S-Y para vidas infinitas.

Newy Nova (código 2ª parte) - 63723
947 - Na tabela de pontuação escrever ZEBEDEE para vidas infinitas.
947 - Na tabela de Carreg em V para vidas infinitas, ou em 1,3, V para imundado.
Wizard Lair - Código de acesso: Gale, Duigan, Lyons, GayPT, LlayR, Vault.

E então, o pedido de ajuda: Insigina Jones and the Last Crusades - O que é que se tem de fazer no 2º nível? Quem o souber envie a resposta para a minha morada.

HOSTAGES

NIVEL 1

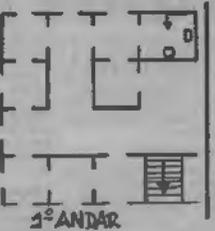


X - Deixar um membro da equipa

NENBROS:

- DELTA
- MIKE
- JON

NIVEL 2



LEGENDA:

- - São da equipa (NÃO MATAR)
- - INIMICOS
- ▬ - ESCADA

A MATAR:

- HOTEL
- BRANCO
- TANGO

RVC

FEITO POR RICARDO FIGUEIRA

Linha a linha

Com o Natal a bater à porta, o José Baptista lembrou-se de nos enviar uma cartinha atrevida à dita, que nos permitiu dialeto do computador viver a conhecida «Noite de Paz» com a elegia do eon dos silens e o encanto da noite viaja por uma deliciosa História de Charles Dickens. Aqui fica então a música:

- 10 REM by José Manuel Caline Baptista
- 11 REM R. João Dins, nº 12 - 2ª Frente
- 12 REM 2830 Barreiro
- 20 PRINT AT 7,6;"NOITE DE PAZ"
DRAW 255,175,13
- 30 DRAW -255,0: DRAW 0, -175:
FOR A=1 TO 47: READ ND:
BEEP ND: PAUSE 2: NEXT A
- 40 DATA 3,7,1,2,7,6,4,3,7,1,9,2,7,
6,4,4,14,2,14,6,11
- 50 DATA 1,12,2,12,6,7,4,2,9,2,1,2,
11,2,9,3,7,1,2,7,5,4
- 60 DATA 4,9,2,3,3,12,11,1,2,9,3,7,1,
9,2,7,8,4,14,2,14,3,17,11,14,12,11
- 70 DATA 4,12,8,16,3,12,17,2,14,3,7,
1,5,2,2,6,0,2,0

GUIA TV" A CAPITAL" - XXXV

SANYO COPIADORAS

A SOLUÇÃO INTELIGENTE



MODELOS SFI-2-120/120F

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA LISBOA - PORTO

SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 - 346 7806
FAX: 346 6007

DELEGAÇÃO:
TEL: 493790
FAX: 494827